NES-PA-FRA/FRA

Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from
www.Boxoft.com to remove the watermark

PRINCE of PERSIA®

BY JORDAN MECHNER

MINDSCAPE

This seal is your assurance that Nintendo® has reviewed this product and that it has met our standards for excellence in workmanship, reliability and entertainment value. Always look for this seal when buying games and accessories to ensure complete compatibility with your Nintendo Entertainment System™.

This game is licensed by
Nintendo® for play on the

Nintendo and Nintendo Entertainment System are trademarks of Nintendo.

PRINCE OF PERSIA IS A REGISTERED TRADEMARK OF BRØDERBUND SOFTWARE, INC.
©1989, 1992 BRØDERBUND SOFTWARE, INC., JORDAN MECHNER.
©1992 VIRGIN GAMES, INC. ALL RIGHTS RESERVED.
LICENSED TO MINDSCAPE INT.

Attention

A NE PAS UTILISER SUR UN RETROPROJECTEUR OU TELEPROJECTEUR

Ne branchez pas votre console Nintendo Entertainment System (NES) sur un télé ou rétroprojecteur. L'écran de projection pourrait être détérioré de façon permanente notamment si la scène á l'écran est immobile. Des dégâts similaires peuvent se produire si vous mettez votre jeu sur Pause. Nintendo décline toute responsabilité si vous utillisez une console Nintendo avec un rétroprojecteur. Cette situation n'est pas due à defaut de la console Nintendo ou des logiciels NES. Toute image fixe ou répétée causerait les mêmes dégâts. Ayez l'obligeance de contacter votre fabricant ou revendeur de TV pour plus de détails.

Table des Matieres

Introduction 5

Le démarrage 6

Les options 7

La course, le saut, l'ascension 8

Le combat à l'épée 10

La survie 12

Ce qu'il faut savoir 13

Quelques astuces 14

L'aventure 16

Le mode de reprise de jeu 18

Les codes d'accès 20

Introduction

C'est une triste et funeste époque... Le Sultan a quitté le pays pour lutter dans de lointaines contrées. Le Grand Vizir Jaffar s'est emparé du pouvoir en son absence. Dans tout le pays, les habitants souffrent sous le joug d'un tyran injuste et cruel, et rêvent à des jours meilleurs.

Il n'y a qu'un seul obstacle entre Jaffar et le trône : un aventurier venu d'un pays étranger et qui n'a jamais participé aux intrigues qui se trament dans le palais. Vous êtes cet aventurier et vous avez conquis le cœur de la fille du Sultan. Ce faisant, vous êtes devenu sans le savoir un des plus puissants ennemis du Vizir.

Jaffar a ordonné que vous soyez arrêté et qu'après que l'on vous ait arraché votre épée et tous vos biens, vous soyez enfermé dans l'un des donjons sombres et profonds du Sultan. Quant à la belle Princesse, Jaffar ne lui donne qu'une heure pour prendre une décision : l'épouser ou mourir.

Quelque soit son choix, le Grand Vizir réussira à monter sur le trône... ce sera l'instauration d'un nouveau règne de terreur pour les sujets qui souffrent en silence depuis trop longtemps. Cela signifiera aussi la mort d'un homme jeune et courageux qui aurait pu devenir...prince de perse.

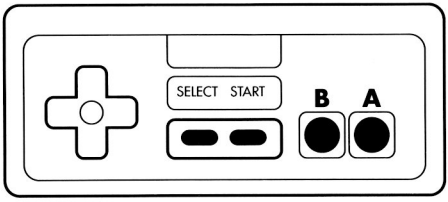
Le démarrage

Insérez votre cartouche de jeu "Prince of Persia" dans votre console Nintendo Entertainment System puis mettez votre console sous tension.

Appuyez sur le bouton **start** pour lancer le jeu. Vous appuierez également sur ce bouton pour affectuer une pause puis pour reprendre le jeu.

Appuyez sur le bouton **select** pour accéder au menu des options.

La fonction des boutons :



Le bouton de direction :

⬆	sauter
⬇	se baisser/prendre
➡	se déplacer vers la droite
⬅	se déplacer vers la gauche
Le bouton **start**	pour lancer le jeu, accéder au menu "Options" et pour affectuer une pause
Le bouton **select**	pour visualiser le temps restant en cours de jeu
Le bouton **A**	pour sauter en avant/pour attaquer lors d'un combat à l'épée
Le bouton **B**	pour avancer avec prudence/pour parer un coup d'épée

Options

A chaque fois que vous lancerez le jeu, vous aurez la possibilité de commencer une **nouvelle partie** (New game) ou de reprendre le jeu à un stade **précis** (Continue). Si vous souhaitez commencer une nouvelle partie, mettez "New Game" en évidence à l'aide du **bouton B** et appuyez sur le **bouton start**. Si vous avez déjà joué auparavant et si vous avez noté un code, mettez "Continue" en évidence à l'aide du **bouton B** puis appuyez sur le **bouton start**. L'écran des codes d'accès s'affichera. Pour écrire un code, utilisez les touches **haute** et **basse** pour modifier le chiffre qui se trouve à l'intérieur de la boîte. Les touches **gauche et droite** vous permettront d'accéder au chiffre suivant. Lorsque vous êtes prêt, appuyez sur le **bouton start** pour entrer votre code. N'oubliez pas de noter vos codes sur les pages du manuel réservées à cet effet.

Pour de plus amples informations, reportez-vous à la page 18 de ce manuel.

La course, le saut et l'ascension

Pour courir : appuyez sur la touche **gauche ou droite** du bouton de direction. Relâchez cette touche pour vous arrêter.

Pour changer de direction : appuyez sur la touche **gauche ou droite** du bouton de direction, en fonction de la direction souhaitée.

Pour avancer avec une grande prudence : appuyez sur le **bouton B** pour avancer d'un seul pas. Choisissez cette démarche pour vous avancer vers le rebord d'une trappe ou vers une partie suspecte du plancher.

Pour sauter en hauteur : appuyez sur la touche **haute** du bouton de direction.

Pour faire un bond en avant : appuyez sur le **bouton A** pour sauter droit devant vous.

Vous pouvez prendre l'élan avant de sauter pour gagner en puissance. Pour prendre de l'élan et sauter par dessus un gouffre, reculez-vous d'au moins deux enjambées. Appuyez sur la touche **gauche ou droite** pour commencer à courir puis appuyez sur le **bouton A** pour sauter. Attention, n'appuyez pas trop tôt!

Pour vous agripper à un rebord : mettez-vous en face du rebord et appuyez sur la touche **haute du bouton** de direction. Avancez si nécessaire avec prudence pour vous placer en dessous du rebord.

Pour descendre d'un rebord : avancez avec prudence jusqu'au rebord et retournez-vous. Appuyez sur la touche **basse du bouton** de direction. Si vous appuyez sur la touche **basse du bouton** de direction tout en appuyant sur le **bouton A ou B**, vous vous suspendrez au rebord. Si vous préférez remonter, appuyez sur la touche haute.

Pour vous suspendre à un rebord : si vous sautez ou si vous tombez à portée d'un rebord, il vous suffira d'appuyer sur le **bouton A ou B** pour vous suspendre.

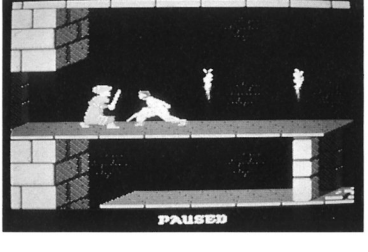
Pour vous accroupir : appuyez sur la touche **basse du bouton** de direction. Relâchez la pour vous relever.

Pour prendre un objet : mettez-vous en face de l'objet que vous voulez prendre et mettez-vous en position accroupie.

Le combat à l'épée

Le combat à l'épée ne sera indispensable que lorsque vous affronterez les gardes du palais. Vous dégainerez automatiquement votre épée lorsque vous vous approcherez d'un garde.

Pendant un combat à l'épée, une rangée de triangles s'affichera en bas à droite de l'écran. Il s'agit des points de frappe du garde. Pour éliminer un garde, il faut que vous preniez l'ensemble de ses points de frappe tout en vous protégeant grâce à des parades efficaces. Vous ne perdrez des points que si vous ne réussissez pas à parer parfaitement les coups.



Pour attaquer lors d'un combat à l'épée, appuyez sur le **bouton A**. Pour bloquer une attaque ennemie, appuyez sur le bouton B.

Pour avancer et battre en retraite lors d'un combat d'épée, utilisez les touches **gauche/droite du bouton** de direction.

Utilisez le **bouton A** pour attaquer.

Utilisez le **bouton B** ou la touche haute pour parer une attaque.

Utilisez la touche **basse du bouton** de direction pour ranger votre épée. N'utilisez cette fonction qu'à bon escient car vous serez vulnérable aux attaques ennemies à partir de ce moment.

La survie

La rangée en bas à gauche de l'écran indique votre énergie actuelle. A chaque fois que vous serez blessé, vous perdrez une unité de vie ou un point de frappe. Lorsqu'il ne vous restera plus aucune énergie, vous recommencerez automatiquement au début du même niveau.

Vous commencerez chaque jeu avec trois unités d'énergie ou trois points de frappe.

Vous perdrez une unité d'énergie lorsque vous ferez une chute de deux étages, lorsque vous serez blessé au combat ou lorsque vous boirez une potion empoisonnée. D'autres accidents plus graves vous prendront toute votre énergie et vous recommencerez le niveau en cours depuis le début. Vous perdrez toute votre énergie si vous faites une chute de trois étages, si vous êtes pris au piège des màchoires métalliques ou si vous vous empalez sur les piques.

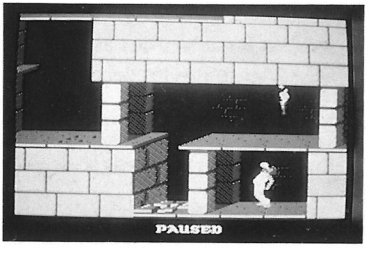
Ce qu'il faut savoir

La plupart des niveaux ont des portes de sortie. Si un niveau a une porte de sortie, cela signifie qu'il faudra trouver la pierre pivotante de ce niveau pour ouvrir la porte.

On vous demandera de faire un saut les yeux fermés.

Il y a de bonnes et de mauvaises potions. Pour les reconnaître, repérez les endroits où elles se trouvent.

L'une de ces potions vous permettra de récupérer un point de frappe si vous avez perdu un ou deux points de frappe. La seconde bonne potion vous permettra de récupérer tous les points de frappe manquants et vous donnera un point supplémentaire pour un total d'éventuellement plus de trois points de frappe.



Une potion empoisonnée vous fera perdre un point de frappe.

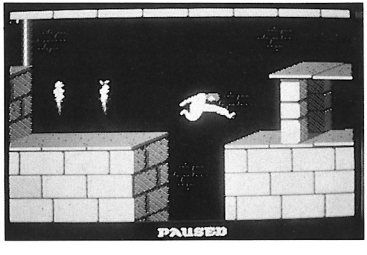
Quelques astuces

- Pour obtenir une distance maximale pour sauter par dessus un gouffre, marchez précautionneusement jusqu'au rebord avant de sauter. Vous pouvez même sauter plus loin en prenant de l'élan – Enchaînez bien vos mouvements et soyez précis !
- Si vous sautez par dessus un gouffre et si vous avez mal évalué la distance, agrippez-vous sur le rebord opposé en appuyant sur le bouton A ou B (n'oubliez pas que vous lâcherez prise dès que vous relâcherez le bouton A ou B).
- Il y a deux sortes de pierres pivotantes. Certaines pierres vous pemettront de relever la grille et les autres de l'abaisser. Avec un peu d'expérience, vous apprendrez à les identifier toutes les deux.
- Mémorisez l'emplacement des différentes sortes de potion.
- Pour traverser une rangée de piques sans vous blesser, avancez avec prudence ou sautez par dessus.
- Une chute de deux étages vous coûtera une unité d'énergie. Si vous êtes suspendu à un rebord et si vous faites une chute de deux étages, vous ne perdrez aucune énergie. Si vous êtes suspendu à un rebord et si vous faites une chute de trois étages, vous perdrez une unité d'énergie.

- Il est impossible de deviner à l'avance ce que vous trouverez dans un donjon ou dans un palais. N'hésitez pas à explorer et à tester. Après tout, vous n'avez rien à perdre si ce n'est votre vie, la Princesse et le royaume.

L'aventure

- Vous pénétrez pour la première fois à l'intérieur du palais du Sultan, mais vous savez néanmoins que la Princesse est retenue captive dans une haute tour et que les donjons se trouvent en dessous du bâtiment principal du palais. Pour parvenir jusqu'à la Princesse, il faudra que vous réussissez à sortir des donjons et à atteindre le sommet de la tour.



- D'une façon générale, les gardes surveillant le donjon sont de véritable crapules. Les plus capables d'entre eux sont assignés au corps principal du palais. Les hommes d'épée les plus redoutables forment une élite et constituent la garde d'honneur de la tour, ils assurent la sécurité personnelle de la Princesse et du Grand Vizir.

- Depuis que vous vous trouvez dans cette ville, vous avez eu vent de bien étranges rumeurs. On murmure que le Grand Vizir Jaffar est un magicien, qu'il connait parfaitement la magie noire et l'art des envoûtements et qu'il a des pouvoirs surnaturels. Vous restez sceptique. Vous estimez que la magie est une supercherie à laquelle seuls des gens superstitieux peuvent prêter foi, mais cela ne parvient pas à vous rassurer.

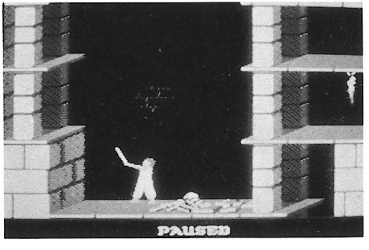
Le mode de reprise de jeu

"Prince of Persia" comprend douze niveaux. Vous disposez d'à peine cinq minutes par niveau si vous voulez sauver la Princesse à temps, c'est-à-dire en une heure au grand maximum. Les niveaux sont de plus en plus difficiles. A chaque fois que vous réussirez un niveau, on vous donnera un code d'accès au niveau suivant. Vous pourrez reprendre le jeu au début du niveau suivant avec le même nombre de points de frappe et de minutes non écoulées. Vous voudrez peut-être rejouer des niveaux précédants pour améliorer votre vitesse, ce qui vous laissera plus de temps pour terminer les niveaux suivants.

A chaque fois que vous finirez un niveau, notez le code à huit chiffres qui s'affichera en bas de l'écran. Appuyez sur le **bouton start** pour reprendre le jeu.

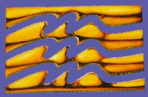
A chaque fois que vous lancerez le jeu, vous aurez le choix entre "**New Game**" (Commencer une nouvelle partie) ou "**Continue**" (reprendre le jeu à partir d'un niveau précis). Si vous avez déjà joué auparavant et si vous avez noté le code, vous pourrez reprendre le jeu à partir du dernier niveau réussi. Utilisez la touche **gauche** pour sélectionner "**Continue**". Vous aurez accès à l'écran des codes Pour entrer un code, utilisez les touches **haute** et **basse** pour modifier le chiffre à l'intérieur de la boîte et **gauche** et **droite** pour passer au chiffre suivant. N'oubliez pas de noter les codes sur les pages du manuel réservées à cet effet.

Le jeu n'est jamais vraiment fini qu'il vous reste un peu de temps. Pour réinitialiser la minuterie, il faut reprendre le jeu depuis le début. Pour cela, appuyez simultanément sur les quatre boutons **(A, B, start et select)**, vous reviendrez à l'écran de présentation. Vous pourrez reprendre le jeu à partir d'un niveau particulier autant de fois que vous le voudrez sans être pénalisé. Cependant, n'oubliez pas que le sablier continue inexorablement à égrener le temps.



Code d'accès	Niveau	Temps	Code d'accès	Niveau	Temps
.....			.....		
.....			.....		
.....			.....		
.....			.....		
.....			.....		
.....			.....		
.....			.....		
.....			.....		
.....			.....		
.....			.....		
.....			.....		
.....			.....		
.....			.....		
.....			.....		
.....			.....		

Code d'accès	Niveau	Temps	Code d'accès	Niveau	Temps
.....			.....		
.....			.....		
.....			.....		
.....			.....		
.....			.....		
.....			.....		
.....			.....		
.....			.....		
.....			.....		
.....			.....		
.....			.....		
.....			.....		
.....			.....		
.....			.....		
.....			.....		



MINDSCAPE

Guillemot International
B.P.2 56200
La Gacilly
France

PRINTED IN JAPAN
IMPRIME AU JAPAN